

## Raport Sprint 4

### Descrierea generală a proiectului

Edge of Equilibrium este un joc puzzle-platformer de îndemânare în care jucătorul controlează o bilă pe un traseu complex, încercând să o ghideze cu atenție de la un punct de pornire până la o destinație finală. Scopul principal al jocului este să menții bila în echilibru și să eviți să cadă de pe traseu, totodată depășind obstacole și colectând puncte sau power-up-uri.

### Obiectivele din sprintul anterior

1. Implementarea a diferite materiale pentru player: piatră, hârtie, lemn;
  2. Implementarea checkpoint-urilor în interiorul nivelelor.
- Am decis să amânăm obiectivele setate anterior pentru sprint-ul următor și să rezolvăm câteva dintre problemele menționate la prezentarea de la curs, respectiv în rapoartele de feedback primite. Am modificat playerMovement astfel încât să nu depindă de frame rate, am implementat o mișcare mai complexă a camerei, am organizat elementele din ierarhie folosind empty objects. Am mai realizat, de asemenea, câteva obstacole mai complexe.

### Obiectivele din al treilea sprint

1. Implementarea a diferite materiale pentru player: piatră, hârtie, lemn;
2. Implementarea checkpoint-urilor în interiorul nivelelor.

### Modul de lucru

Am avut două tipuri de întâlniri:

- întâlniri online (Discord), în cadrul cărora am stabilit viziunea de ansamblu asupra jocului pe care îl creăm, am hotărât obiectivele pentru primele sprinturi și ne-am împărțit sarcinile;
- întâlniri fizice, în cadrul cărora am analizat progresul făcut pe fiecare sarcină în parte, am testat funcționalitățile implementate, am adus îmbunătățiri și am rezolvat bug-uri acolo unde a fost cazul.

La fel ca în sprintul anterior, plănuim să împărțim task-urile într-un mod echilibrat, respectiv câte trei persoane la fiecare obiectiv.